



ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360°, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

#### Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite iudar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# ÍNDICE:

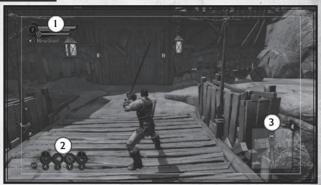
CONTROLES	:
INTERFAZ	
COMBATE	
DESARROLLO DEL PERSONAJE	(
CREACIÓN DE OBJETOS	
MISIONES	
GARANTÍA	
ASISTENCIA TÉCNICA	
CRÉDITOS	

# **CONTROLES**



### **INTERFAZ**

### **EN COMBATE:**

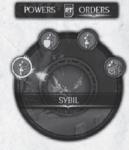


- 1. Barra de vida (roja) // Barra de magia (azul) // Barra de experiencia (amarilla)
- 2. Atajos para usar un objeto o lanzar un hechizo rápidamente. Los atajos pueden personalizarse en el menú táctico
- 3. Minimapa.

### **MENÚ TÁCTICO**

El menú táctico conforma el núcleo del sistema de combate y te permite usar tus poderes y obietos o dar órdenes a tus compañeros en combate. Para abrir el menú táctico, pulsa 📵





PODERES: Se pueden reasignar los atajos de cada poder en cualquier momento, accediendo al menú táctico y pulsando IB. El menú táctico también te permite activar directamente una habilidad, como sanarte, por ejemplo.

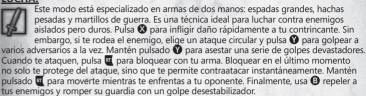
**ÓRDENES:** Esta sección del menú sirve para ajustar el comportamiento en batalla de tus compañeros.

### COMBATE:

Para sobrevivir a las duras pruebas que te esperan, deberás dominar las diversas técnicas de combate y usarlas sabiamente.

Para cambiar de modo de combate, pulsa RB.

#### LUCHA:



Cada uno de los tipos de armas que se pueden usar en el modo de lucha tiene sus propias características.

Espadas: las más rápidas de entre las armas de dos manos.

Hachas: Más lentas que las espadas, cuentan sin embargo con mayores posibilidades de asestar golpes críticos.

Martillos: Son las más lentas de todas las armas de dos manos, pero tienen una mayor probabilidad de interrumpir ataques y así desestabilizar a los oponentes y romper sus escudos.

#### MERODEO:

Este modo te permite usar dos armas a la vez. Aunque no golpearás con tanta fuerza como con un arma de dos manos, lo harás con mayor rapidez.

Al igual que el modo de lucha, el de merodeo consta de dos tipos de ataque. Mantén pulsado 🐧, para encadenar una serie de golpes mortíferos. Por desgracia, en este modo el bloqueo es menos efectivo. Pulsa **B**, para saltar hacia atrás y esquivar los ataques. Intenta esquivar en el último instante para lanzar automáticamente un poderoso contraataque. Aún más: pulsar 9 te permite usar el sigilo para ocultarte entre las sombras y moverte con rapidez y discreción. Cuando se activa el sigilo, puedes tomar a tus enemigos por sorpresa, aumentando considerablemente el daño. Adapta tu modo de combate a la situación: no dudes en usar para alternar entre los modos de lucha v combate, incluso en plena batalla.

### PIROMANCIA:

En su aventura, un demonio de fuego poseerá a Vulcan y le dotará de poderes pirománticos. Esta poderosa magia puede usarse en cualquier modo de combate. Puedes usar este poder de muchas maneras: encendiendo tu espada para que tus

ataques cuerpo a cuerpo sean aún más destructivos, invocando espíritus de fuego como escudos contra tus enemigos o lanzando devastadoras bolas de fuego que acabarán con todo a su paso... Pero ten cuidado: los poderes de piromancia gastan puntos de magia. Por suerte, tu magia se regenera automáticamente con el tiempo.

Para lanzar un hechizo de fuego, selecciónalo en el menú táctico o asígnale un atajo.



#### ATAQUE A DISTANCIA:

Mientras dispongas de flechas, podrás usar tu ballesta para atacar a distancia a tus enemigos. Para disparar la ballesta, selecciónala en el menú táctico o asígnale un ataio.



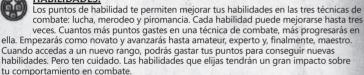


Recuerda que Vulcan es jefe de artificieros en los Espadas Libres, con lo que podrás colocar trampas en el suelo que tomen a tus adversarios por sorpresa. Si están vacías, podrás recuperarlas y volver a usarlas más adelante.

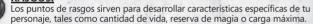
Recuerda también que para usar tanto la ballesta como las trampas dependerás de un número limitado de componentes y objetos. Sin embargo, podrás crear nuevos objetos gracias al sistema de creación del juego. Encontrarás más información al respecto en la sección «Creación de obietos» de este manual.

# DESARROLLO DEL PERSONAJE

En este juego podrás mejorar a tu personaje desarrollando sus habilidades y características. Para hacerlo, pulsa . Completando misiones, y tras cada victoria en combate, conseguirás experiencia con la que irás subjendo de nivel. Cada vez que subas de nivel. obtendrás 2 puntos de habilidad y 1 de rasgos que podrás gastar en este menú.

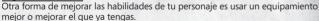






personaje, tales como cantidad de vida, reserva de magia o carga máxima. Ten los rasgos muy en cuenta, ya que son esenciales para fortalecer a tu personaje. Recuerda que los rasgos solo pueden desbloquearse tras cumplir ciertos requisitos.

### **EOUIPAMIENTO:**



Conseguirás más equipamiento en la forja como recompensa por las misiones que completes, o buscando en los cadáveres de tus enemigos. También puedes mejorarlo usando ciertos componentes. Con ellos podrás modificar tu espada para que cause más daño, o mejorar tu armadura para resistir mejor los golpes.

Usa en el menú correspondiente para mejorar piezas o equiparlas.

# CREACIÓN DE OBJETOS

Tanto explorando los escenarios como buscando en los cuerpos de tus enemigos derrotados, encontrarás objetos con los que podrás mejorar tu equipamiento o crear consumibles y nuevos componentes. Pulsa para abrir el menú de creación de objetos.

### **EQUIPAMIENTO:**

Para sobrevivir en el mundo de Vertiel deberás reforzar tu equipamiento. Al mejorar tu armadura y tus armas, no solo personalizarás tu apariencia, sino también tus habilidades y tu estrategia de combate. Por ejemplo, podrás maximizar el daño en detrimento de tu propia seguridad, o maximizar tu defensa y tu regeneración natural de salud

#### **CONSUMIBLES:**

En Bound by Flame usarás muchos consumibles: pociones de salud, pociones de magia, flechas para tu ballesta o trampas. Si tienes suficientes componentes, podrás crearlos en cualquier momento en su menú correspondiente.



#### COMPONENTES:

Si para mejorar tu equipamiento o hacer una poción te falta algún componente, puedes crearlo. Imagina, por ejemplo, que no tienes suficiente sangre corrupta como para crear una poción de salud. Puedes crear el componente usando 10 monedas de oro. Además, el oro te permitirá crear componente básico, necesarios para crear componentes y consumibles más avanzados.

# MISIONES



#### MISIÓN PRINCIPAL:

La misión principal tiene ciertos objetivos que se resumen en el diario que encontrarás en el menú de juego. También se muestran en amarillo en el mapa.

### **MISIONES SECUNDARIAS:**

Durante tu aventura, diversos personajes te pedirán ayuda. Son misiones opcionales, pero te aportarán valiosas recompensas. Pero ten cuidado: si avanzas demasiado rápido, podrías pasar por alto alguna de ellas. Al igual que con la misión principal, los objetivos de la misión secundaria se resumen en el diario y se muestran en el mapa, en blanco.

# GARANTÍA

#### **NOMBRE DEL PRODUCTO: Bound By Flame**

Focus Home Interactive garantiza hasta noventa (90) días desde la fecha de compra del producto que el método de grabación en el que se suministra el producto está exento de defectos latentes y errores de fabricación bajo condiciones normales de uso (excluyendo neoligencia, abuso o uso incorrecto).

En caso de que el método de grabación resulte defectuosos dentro de este período, Focus Home Interactive garantiza, a su criterio, reemplazar el producto (siempre que el producto lo siga fabricando Focus Home Interactive) o a suministrar un producto de valor igual o inferior bajo las condiciones descritas a continuación.

Para poder cambiar el producto, debe enviarlo en su embalaje original (los gastos de envío corren a cargo del cliente), adjuntando el ticket de compra original, una descripción del problema y su dirección completa y detalles de contacto al departamento de asistencia técnica de Focus Home Interactive.

Le recomendamos enviar el paquete por correo certificado a la dirección siguiente:

Focus Home Interactive, Support Technique, 100 avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX - FRANCE

### AYUDA TÉCNICA

Si encuentra alguna dificultad al instalar o manejar Bound By Flame, contacte con nuestro departamento de asistencia técnica vía correo electrónico (servicio en inglés o francés):

**Email:** support@focus-home.com **Tel:** +33 (0)1.48.10.75.95 (Lunes a Viernes, de 9:00 a 13:00 GMT).

Por favor, aporta tanta información como puedas a nuestro equipo de asistencia técnica, sin olvidar el título del juego, el tipo de problema y cuándo se da el problema.

# **CRÉDITOS**

#### SPIDERS

**Executive Producer** 

Jehanne Rousseau

Administrative Manager Caroline Pierini

Project Manager Walid Miled

Junior Assistant Project Manager Jérémy Boistière

Technical Direction Wilfried Mallet

Lead Programmer Julien Le Corre

Engine Programming Tarik Belabbas Romain Blanchais Florent Isaia Guillaume Munier-Richard Mathieu Simon Guillaume Werlé

Junior Programmers Xavier Benoit Robin Bergère Guillaume Burlot Guillaume Giusiano Charlotte Lafage Antoine Serre Julien Tran

Art Direction
Julien Briatte
Nicolas Jeannot

Concept Art Camille Bachmann Daniel Balage Alexandre Chaudret

3D Artists
Julien Blanc
Pierre-Dante Delboulle
Anthony Elicki
Karim Eltamer
Mathieu Gasperin
Luter Ionov
Anthony Lacroix
Hervé Nedelec
Julien Reliat

Special Effects Charles Vernier Junior Artists Hakkim Tekki Julien Payen

Cutscene direction Alexandre Chaudret

Introduction cutscene direction Camille Lallement

**Game User Interface** Stéphane Arson

Additionnal Game User Interface Alexandre Chaudret Walid Miled

Lead Animation
Arnaud Beaume

**Animation**Bruno Millas
Arthur Munoz
Peggy Portal

**Junior animators** Florian Lebordais

**Lead Game Design** Stéphane Versini

**Lead Level and Quest Design** Sébastien Di Ruzza

**Level and Quest Design** Olivier Neumayer Romain Wiart

**Lead Sound Design** Sylvain Prunier

**Music** Olivier Derivière

**Additional music** Markus Schmidt

Songs Performer Iré (iremusic.com)

Music integration assistant Adrian Benyamina

**Script-writing and dialogue** Ghislain Masson Olivier Neumayer Jehanne Rousseau

Junior QA Eric Capo

**Testing** Jérémy Boistière Yann Leparquois

#### **FOCUS HOME INTERACTIVE**

#### **Managing Partner**

Cédric Lagarrique

#### Marketing

Anne-Sophie Vernhes Tristan Hauvette Xavier Assémat Adrien Rotondo Sandra Mauri Anthony Rebouh Nicolas Weil Thibault Chuffart

#### **Game Production**

Luc Heninger Mohad Semlali Nathalie Phung Thierry Ching Florent D'Hervé Théophile Gaudron Maxime Béjat Mickaël Garimé

#### **Quality Assurance**

Ugo Ribaud
Marie-Thérèse Nguyen
Alexandre Kapusta
Guillaume Collin
Kévin Moutou
Camille Bizet
Nicolas Cheng
Laura Forget
Paul Fiat
Jérémia Foret
Sébastien Montagné
Xavier Sanson
Maxime Sauvage
Youssef Abdelmoumen

#### **Press Relations**

Marie-Caroline Le Vacon

#### **Business & Sales Managers John Bert**

Aurélie Rodrigues Aline Janzekovic Vincent Chataignier Yann Le Guellaut Stéphanie Olbé Vincent Duhnen

#### **Graphic designers**

François Weytens Manon Lestrade

#### Media & Video producers

Stéphan Le Gac Savoye Camille Lallement Maxime Guémon

#### Web designers

Jean-Michel Hellendorff Damien Duca Dimitri Robert

#### **Technical Support**

Jean-Joseph Garcia Gildas Souka Nicolas Dieppedalle

#### Accountancy - Company management

Nathalie Jérémie Adrien Bro Florette Nsele Stéphane Figon Maureen Bolger Areski Ouazir Lasconie Lukusa M.

#### **Chief Financial Officer**

Deborah Bellangé

#### President

Jean-Pierre Bourdon

#### **Bia Wheels Studio**

Voiceworks Production Toneworks GmbH

#### **Production Big Wheels**

Fréderic Devanlay

#### **Project Management & Art direction**

VoiceWorks Production Douglas Carrigan

#### Project Management & Art direction Toneworks GmbH

Lars Cartensen Mathias Geissler Stephanie Kirchberger Antje Roosch

#### **US voice Actors**

Paul Bandey Christina Batman Geoffrey Batman Andy Chase Leslie Clark David Coburn Robin Atkin Downes Gideon Emery David Gasman Peter Hudson Saul Jephcott Sharon Mann Tom Morton Doug Rand Scott Thrun Kim Tibury Allan Wenger Hester Wilcok

#### **German voice Actors Achim Buch**

Anne Moll Bertram Hiese Biörn Gebauer Christian Rudolf **Christos Topulos** Ingo Abel Jens Wendland Jürgen Holdorf K.-H. Möller Marie Biermann Martin Sabel Merete Brettschneider Michael Bideller Patrick Elias Rasmus Borowski Robert Missler

Rüfdiger Schulzki Saskia Brzyszczyk Sonja Szylowicki Sven Dahlem Svenja Pages Tanja Dohse Till Huster Uli Plessmann Wolf Frass Wolgang Berger

#### Special Thanks:

Mael Lecrubier
Morgane Ah Kong,
Clément Bosqué,
Marie-Pierre Gariel,
Vanessa, Ludovic, Élisa, Martine, Célia &
Julien Jeannot,
Hang & Alexandre Munier-Richard,
Eléonore Versini,
Marie Van Der Marlière,
Laure Renouard,
Yoann Vatier,
Galadrielle Steiner,
Laurent Szczepanski

#### PhyreEngine™ Team for their support.

#### **Play Testers**

Antoine Falligan Julien Frontil Yann Leparquois Florent Maillard Amélie Maurin Stanislas Tirou

